

**PENERAPAN AKTIVITAS *QUICK ON THE DRAW* DALAM TATANAN  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII.1  
SMPN 3 MINAS KABUPATEN SIAK**



**Oleh**

**ISRAK APRIYADI**

**NIM. 10615003569**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1432 H / 2011 M**

**PENERAPAN AKTIVITAS *QUICK ON THE DRAW* DALAM TATANAN  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII.1  
SMPN 3 MINAS KABUPATEN SIAK**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

**ISRAK APRIYADI**

**NIM. 10615003569**

**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1432 H / 2011 M**

## ABSTRAK

**ISRAK APRIYADI, (2010): Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam  
Tatanan Pembelajaran Kooperatif untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa  
Kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak. Adapun rumusan masalahnya adalah “Bagaimanakah Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak?”

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak, pada semester genap tahun pelajaran 2009/2010 yang terdiri dari 32 orang antara lain 16 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang diisi oleh guru matematika. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan atau tiga kali tindakan dengan menerapkan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui keadaan sekolah, guru dan siswa. Data tentang hasil belajar siswa diperoleh melalui lembar tes hasil belajar matematika siswa sebelum tindakan dan sesudah tindakan.

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif pada siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil KKM secara klasikal dari 46,8 % sebelum tindakan, 53,12 % pada siklus pertama, 56,25 % pada siklus kedua, serta 68,7 % pada siklus ketiga.

## ABSTRACT

**ISRAK APRIYADI (2010) : The Implementation of *Quick On The Draw* in Cooperative Learning to Improve the Result of Math Study For the Second Grade Yuniior High School Student Number Three Minas, Siak Regency.**

The aim of the research is to describe of implementation of *Quick On The Draw* in Cooperative Learning can Improve the Result of Math Study for the Second Grade Yuniior High School Student Number 3, Minas, Siak Regency. The purpose of the study is, "How the implementation of *Quick On The Draw* Activity in Cooperative Learning can Improve the result of math for the Second Grades Yuniior High School Number 3 Minas Siak Regency?"

The subject of this research is 32 students of third grades of Yuniior High School Number 3 Minas Siak in the semester 2009/2010 that consist of sixteen boys and sixteen girls. The instrument that is used in this research is a observation paper which is filled by math teacher. This observation is taken in three meeting. Documentation is also done to know the condition of school, teacher and student ifselft. The data of the result of students activity is got from before and after test.

Based on the result of the data descriptive analizing can be concluded that there is an increasing of result. It can be seen by increasing of the result KKM classical. 46,8 % is before the test and 53,12 % is in the first, 56,25 % is in the second, 68,70 % in the third cycles.

## ملخص

إسى لك أفر يا دى : تطبيق فعالية Quick on the Draw فى تخطيط التعليم  
الجما عى لتي قية القحبة فى تعلم الر يا ضية لذي ا لتلميذ  
فصل الثا من ابا المدر سة المتو سطة الحكومىة 3 مينا س مد  
ير ية سياك.

وغى ض الجث لتو قية ليصر د نتطبيق فعالية Quick on the Draw فى  
تخطيط التعلم الحبا عى لذي المفعة اتعلم تلمبذ وصل الثا من ابا لحد رة المتو  
سطة الحكومىة مينا س مديو ية سياك. وتكوين المشلكم هو كيف تطبق تلك  
الطريقة قادر لتر قية نتيجة التعلم لذي التلاميذ؟

وشحص الجث هو نلميذ فسل الثا من امن المدرسة المتو سطة الحمية 3  
مينا س مديوية سباك وفى سنة الدراسة 200\2010 من 32 نغرا ا. اماء 1نى جو  
لاو 1ء إمر أة. واستعمل العنيه فى المجث هو صغفة المراقبة المى كتبت معلم  
الر يا ضينة. وأعقد المرقبة بثلاثة مرات العملية بتطبيق فعالية Quick on  
the Draw فى تخطيط التعليم الحبا عى، والوثيق لمعوفة أحوال المدرسة،  
والمعلم، و التلميذ. والبا ن عن نتيجة تعلم النلميذ و جد. مدور قة الامتحان للتعلم  
الر يا ضسة لد عى الناميذ قل ولجد العملية.

وبأ ساس نتيجة تحليل البيان بصورية وخالص أن فيه تى قية نتيجة التعلم  
لماو ةلويا ضسية بحطيق فعالتيق Quick on the Draw فى لخطيط التعلم  
المغالي لذي التلميذ لعصل الثامن افى تلك المدرسة، بنظر نتيجة من 46,8%  
قبل العملية و 53,12% فى الدور الاول، و 56,25% فى الدور الثانى، و  
68,7% فى الدور الثالث.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGHARGAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Definisi Istilah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II    KAJIAN TEORI</b>	
A. Kerangka Teoretis.....	10
B. Penelitian yang Relevan .....	26
C. Hipotesis Tindakan .....	26
D. Indikator Keberhasilan .....	26
<b>BAB III    METODE PENELITIAN</b>	
A. Subjek dan Objek Penelitian .....	28
B. Tempat Penelitian .....	28
C. Rancangan Penelitian .....	29
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	38
E. Observasi dan Refleksi .....	46
<b>BAB IV    HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian .....	48
B. Hasil Penelitian .....	52
C. Pembahasan .....	75
<b>BAB V    PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	77
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya besar pengaruhnya dalam bidang industri, tetapi juga banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi maka mutu pendidikan suatu bangsa harus semakin maju. Pendidikan merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia. Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan.

Menurut Buchori dalam Trianto bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi dan jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari<sup>1</sup>. Salah satu pendidikan tersebut adalah pendidikan matematika.

Pendidikan matematika adalah bagian dari pendidikan nasional yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dari segi aspek penalaran maupun penerapannya. Hudoyo mengemukakan bahwa penguasaan siswa terhadap ilmu pengetahuan dan

---

<sup>1</sup> Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007), hlm 1

teknologi didasari atas penguasaan matematika<sup>2</sup>. Dengan demikian, matematika merupakan salah satu bidang studi yang perlu dikuasai dengan baik dan sangat diperlukan dalam ilmu pengetahuan lain.

Menurut Cockroft mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena :

1. Selalu digunakan dalam segala segi kehidupan
2. Semua bidang memerlukan keterampilan matematika yang sesuai
3. Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas
4. Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara
5. Meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian, kesadaran, dan kekurangan
6. Memberikan kepuasan terhadap usaha, memecahkan masalah yang menantang-nantang<sup>3</sup>

Menyadari pentingnya pendidikan matematika, maka upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa disetiap jenjang pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh. Pemerintah selalu berusaha mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran. Solusi yang dilakukan oleh pemerintah antara lain perbaikan kurikulum dan memberikan penataran kepada guru. Dengan hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor. Sebagaimana, yang diungkapkan oleh Ngalm Purwanto berikut ini :

“Berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung pada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu dapat dibedakan menjadi 2 golongan yaitu :

---

<sup>2</sup> Herman Hudojo, *Strategi Mengajar Belajar Matematika*, (Malang : IKIP Malang, Malang, 1990), hlm. 33

<sup>3</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), hlm 253



1. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri atau faktor individu. Yang termasuk dalam faktor individu antara lain kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan latihan, motivasi dan faktor pribadi.
2. Faktor yang ada di luar individu atau faktor sosial. Yang termasuk faktor sosial ini antara lain faktor keluarga dan keadaan rumah tangga, guru, cara mengajar, alat-alat yang digunakan dalam proses belajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial<sup>4</sup>.

Berdasarkan pendapat Ngalim Purwanto di atas, selain dari faktor siswa itu sendiri, yang mempengaruhi hasil belajar yakni guru dan cara mengajar. Faktor ini jugalah yang menjadi kendala oleh banyak sekolah. Salah satu sekolah tersebut yakni SMPN 3 Minas Kabupaten Siak.

Dari wawancara dengan guru bidang studi matematika di SMPN 3 Minas Kabupaten Siak dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa rendah<sup>5</sup>. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika secara klasikal masih rendah. Yang mana nilai siswa banyak yang berada di bawah nilai 62%. Padahal KKM di sekolah tersebut untuk kelas VIII adalah 62%.
2. Banyak siswa yang remedial dikarenakan hasil belajar yang rendah
3. Jika diberikan latihan, hanya sebagian siswa yang mengerjakannya sampai belajar
4. Jika diberikan soal yang menuntut pemahaman, maka sebagian besar tidak dapat menyelesaikannya dan nilai yang diperoleh rendah..

Selain gejala-gejala di atas, penulis juga melihat di dalam proses pembelajaran guru selama ini adalah menjelaskan materi, memberikan contoh soal, memberikan latihan dan memberikan pekerjaan rumah kepada siswa.

---

<sup>4</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2007), hlm. 102

<sup>5</sup> Jumiarti Martalena, Guru Matematika, Wawancara, 20 Nopember 2009

Dalam hal ini cara demikian banyak mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, guru tidak mengkoordinasi siswa untuk berdiskusi dalam kelompok heterogen sehingga interaksi dan komunikasi antar siswa dalam pembelajaran tidak terlaksana dengan baik.

Mencermati hasil keadaan tersebut, maka guru perlu berupaya mengadakan suatu aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar untuk siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri serta meningkatkan komunikasi dan interaksi sesama siswa melalui kegiatan diskusi. Selain itu, siswa juga perlu diberikan tantangan untuk dapat membangkitkan motivasi belajar dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, yaitu diantaranya dengan memberikan satu atau lebih pertanyaan di awal kegiatan pembelajaran. Dengan menyampaikan pertanyaan atau masalah-masalah, guru dapat menimbulkan suatu konflik konseptual yang merangsang anak didik untuk bekerja. Disini anak didik berusaha keras mencari jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan itu dan berusaha memecahkan berbagai masalah dengan sudut pandang atau pendekatan.

Salah satu cara yang diduga dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini akan membuat anggota kelompok saling ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan

memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok<sup>6</sup>. Selain itu terdapat unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif menurut Lungdren (1994) sebagai berikut :

1. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “ tenggelam atau berenang bersama”.
2. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
4. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok.
5. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
6. Para siswa memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
7. Setiap siswa akan diminta pertanggung jawaban secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif<sup>7</sup>.

Penerapan model pembelajaran kooperatif bila cocok diperlukan dengan aktivitas *Quick On The Draw*. Ginnis mengemukakan bahwa *Quick On The Draw* merupakan sebuah aktivitas riset untuk kerja tim dan kecepatan yang dapat mendorong kerja tim. Aktivitas ini berupa pacuan antar kelompok yang bertujuan mencari kelompok pertama yang dapat menyelenggarakan satu set pertanyaan. Semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuan-kemajuannya. *Quick On The Draw* ini memiliki berbagai keunggulan seperti masing-masing anggota kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasikan tugas, memberikan pengalaman belajar mandiri dan membantu siswa untuk membiasakan diri untuk belajar kepada sumber, tidak hanya terbatas pada guru<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008) hlm. 243

<sup>7</sup> Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung : Alfabetha, 2009), hlm. 13

<sup>8</sup> Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, (Jakarta : PT. Indeks, 2008), hlm. 164

Berdasarkan gejala-gejala permasalahan yang ditemui yang berkenaan dengan rendahnya hasil belajar matematika siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* Dalam Tatahan Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak”**.

## B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian, maka perlu peneliti paparkan dari definisi istilah :

1. Penerapan adalah pemasangan, pengenaaan, perihal mempraktekkan<sup>9</sup>.
2. *Quick On The Draw* adalah sebuah riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan<sup>10</sup>.
3. Tatahan adalah aturan<sup>11</sup>.
4. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku kea rah yang baik. Perubahan perilaku ini berupa pengetahuan, keterampilan atau sikap<sup>12</sup>.
5. Pembelajaran Kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4 – 6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar<sup>13</sup>.

---

<sup>9</sup> Tim Media, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, hlm. 523

<sup>10</sup> Paul Ginnis, *Op Cit*, hlm. 162

<sup>11</sup> Tim Media, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*

<sup>12</sup> Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Jakarta : Quantum Teaching, 2007), hlm. 15

<sup>13</sup> Isjoni, *Op.Cit*, hlm.15

6. Meningkatkan adalah menaikkan atau meninggikan<sup>14</sup>.
7. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya<sup>15</sup>.

Maksud dari judul penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak adalah mempraktekkan sebuah riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan dengan aturan suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kooperatif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar untuk menaikkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimakah Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak pada pokok bahasan “Bangun Ruang Sisi Datar” Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan

---

<sup>14</sup> Tim Penyusun dan Pembangunan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Gita Media), hlm. 1180

<sup>15</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2008), hlm. 22

Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak pada pokok bahasan “Bangun Ruang Sisi Datar” Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010.

## 2. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah

### a. Bagi Sekolah

Tindakan yang dilakukan dengan menerapkan suatu aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam rangka hasil belajar matematika siswa di SMPN 3 Minas Kabupaten Siak.

### b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan dalam upaya mengembangkan dan meningkatkan kualitas sekolah.

### c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan penambah wawasan dan informasi bahwa salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menerapkan aktivitas *Quick On The Draw* sehingga guru termotivasi untuk mencoba berbagai strategi dalam mengajar.

### d. Bagi Peneliti

Sebagai landasan dalam rangka menindaklanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan di UIN SUSKA RIAU.

e. Bagi Siswa

Penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan keaktifan, meningkatkan kerja sama, menimbulkan kesadaran akan tanggung jawab dan mendorong siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri pada pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoretis**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan yaitu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya<sup>1</sup>. Thorndike dalam Asri Budiningsih menyatakan belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon.<sup>2</sup> Berdasarkan definisi tersebut, secara sederhana belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan individu yang dapat ditunjukkan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap yang diperoleh dari lingkungan.

Adapun implikasi dari suatu proses pembelajaran adalah hasil belajar itu sendiri. Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya<sup>3</sup>. Bloom mengatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif yakni berorientasi pada kemampuan berfikir dan ranah efektif yaitu berhubungan dengan

---

<sup>1</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), hlm. 2

<sup>2</sup> Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), hlm. 48

<sup>3</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2008), hlm. 22



perasaan, emosi, sistem nilai, sikap dan hati yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu, serta ranah psikomotor yang berorientasi pada keterampilan motorik berupa tindakan anggota tubuh yang memerlukan koordinator antara syaraf dan otot<sup>4</sup>. Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.<sup>5</sup>

Dengan demikian, hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini di definisikan sebagai tingkat penguasaan siswa terhadap materi matematika setelah mengikuti pembelajaran yang diperoleh melalui tes hasil belajar materi pokok “Bangun Ruang Sisi Datar” melalui penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif.

#### b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Clark mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan<sup>6</sup>.

- 1) Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu. Faktor ini meliputi aspek yang menyangkut tentang keberadaan kondisi fisik sedangkan aspek psikologis meliputi tingkat kecerdasan, bakat, minat, motivasi, dan lain-lain.

---

<sup>4</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Rasa Grafindo Persada, 1996), hlm. 48 - 49

<sup>5</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 26

<sup>6</sup> R, Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Gramedia, 2007), hlm. 50

- 2) Faktor ekstern adalah faktor yang berada di luar individu. Faktor ini meliputi faktor lingkungan sosial dan non sosial. Lingkungan sosial meliputi keberadaan guru, teman-teman, dan sebagainya. Faktor lingkungan non sosial meliputi alat-alat model pembelajaran, dan lain-lain.

Selain dari dua faktor tersebut yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran<sup>7</sup>. Sedangkan Effandi mengatakan alat-alat cangih seperti komputer dan internet juga mempengaruhi hasil belajar<sup>8</sup>.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru merupakan salah satu yang mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar diartikan sebagai tanda-tanda yang diperlihatkan peserta didik sehingga memperlihatkan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah memiliki indikator sebagai berikut :

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi fungsi, baik secara individual maupun kelompok.

---

<sup>7</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2007), hlm. 133

<sup>8</sup> Effandi Zakaria, dkk, *Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematik*, (Kuala Lumpur : Utusan Publication and Distribution Sdn.Bhd, 2007), hlm. 55

- 2) Perilaku yang digariskan dalam indicator pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran tersebut, Djamarah memberikan tolak ukur, yaitu :

- 1) Istimewa/maximal : Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik sekali/optimal : Apabila sebagian besar (76% s/d 99%) bahan pelajaran diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- 3) Baik/minimal : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s/d 75% saja dikuasai oleh siswa.
- 4) Kurang : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa<sup>9</sup>.

## 2. *Quick On The Draw*

*Quick On The Draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan<sup>10</sup>. Tujuannya adalah menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Kegiatan pembelajaran dengan aktivitas *Quick On The Draw* didalamnya dapat membantu siswa untuk membiasakan diri belajar pada sumber, bukan guru dan sesuai dengan siswa yang memiliki karakteristik tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit. *Quick On The Draw* akan memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2007), hlm. 107

<sup>10</sup> Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, (Jakarta : PT. Indeks, 2008), hlm. 163

membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain serta menjawab pertanyaan dengan cepat<sup>11</sup>.

Ginnis mengungkapkan bahwa terdapat 9 langkah aktivitas *Quick On The Draw*, yaitu sebagai berikut<sup>12</sup> :

- 1) Siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh mengenai topik yang akan dibahas. Tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan sendiri dan setiap pertanyaan harus diberi kartu terpisah. Tiap set pertanyaan untuk masing-masing kelompok diberi warna yang berbeda. Letakkan set pertanyaan tersebut di atas meja guru, angka menghadap ke atas dan angka nomor 1 diletakkan paling atas, dan seterusnya.
- 2) Bagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil. Tiap kelompok beranggotakan tiga atau empat orang. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
- 3) Tiap siswa dalam tiap kelompok diberi materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan, bisa berupa halaman tertentu dari buku teks yang biasanya. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas agar siswa berinisiatif untuk mencari jawaban lengkapnya di buku teks.
- 4) Pada kata “mulai”, orang pertama dari tiap kelompok berjalan ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya kekelompok.
- 5) Setiap kelompok berdiskusi mencari jawaban pertanyaan dan kemudian jawaban ditulis di lembar kertas terpisah.

---

<sup>11</sup> *Ibid*, hlm. 164

<sup>12</sup> *Ibid*, hlm. 163

- 6) Setelah selesai jawaban diberikan kepada guru oleh orang kedua, guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka dapat diambil. Begitu seterusnya, jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh siswa tersebut kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Siswa yang menulis, mengambil pertanyaan dan mengembalikan jawaban harus bergantian.
- 7) Saat satu siswa sedang mengembalikan jawaban, siswa yang lain menandai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien.
- 8) Kelompok yang menang adalah yang pertama menjawab semua pertanyaan.
- 9) Guru bersama siswa menjawab semua pertanyaan dan siswa membuat catatan tertulis.

### 3. Model Pembelajaran kooperatif

Menurut Slavin pendekatan konstruktif dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara ekstensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep tersebut dengan temannya.

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin adalah suatu model pembelajaran dengan dimana sistem belajar bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4 – 6 orang secara kolaboratif sehingga

dapat merangsang siswa bergairah dalam belajar<sup>13</sup>. Sedangkan menurut Anita Lie, pembelajaran kooperatif yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, pembelajaran kooperatif hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4 – 6 orang<sup>14</sup>.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada sesuatu terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengidentifikasi siswa.

Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu<sup>15</sup>.

1. Siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Jika mungkin anggota kelompok heterogen.
4. penghargaan lebih berorientasi pada kelompok, bukan individu.

---

<sup>13</sup> Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 15

<sup>14</sup> Anita Lie, *Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta : PT. Grasindo, 2006), hlm. 10

<sup>15</sup> Muslim Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya : University Press, 2001), hlm. 6

Terdapat 6 langkah utama atau tahapan didalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini<sup>16</sup>.

**Tabel II.1**  
**Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif**

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan Guru</b>
Fase 1 : Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 : Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 : Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan yang efisien.
Fase 4 : Membantu kerja kelompok dalam belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Fase 5 : Mengetes materi/evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok menyajikan/ mempersentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 : Memberikan penghargaan	Guru memberikan cara-cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu atau kelompok.

Sumber : Masnur Muslich

Untuk menentukan penghargaan kelompok dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Menghitung Skor Individu dan Skor Kelompok

Perhitungan skor individu bertujuan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor

---

<sup>16</sup> Masnur Muslich, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hlm. 230

kelompok. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih perolehan skor terdahulu dengan skor tes terakhir. Dengan cara ini setiap anggota memiliki kesempatan yang sama memberi sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya. Skor kelompok diperoleh melalui penjumlahan skor individu secara keseluruhan dan dibagi dengan jumlah anggota didalam kelompok.

Dalam penelitian ini, nilai perkembangan individu mengacu pada kriteria yang dibuat Slavin (1995) seperti pada tabel berikut<sup>17</sup>.

**Tabel II.2**  
**Nilai Perkembangan Individu**

No.	Skor Tes	Nilai Perkembangan
1.	Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	5
2.	10 poin hingga 1 poin di bawah skor dasar	10
3.	Sama dengan skor dasar sampai 10 poin di atasnya skor dasar	20
4.	Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30
5.	Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor dasar)	30

## 2. Memberikan Penghargaan Kelompok

Skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang disumbangkan anggota kelompok kemudian dibagi dengan banyak anggota pada suatu kelompok.

Selain mengemukakan bahwa berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang diperoleh terdapat 3 tingkatan kriteria penghargaan yang diberikan untuk penghargaan kelompok seperti terlihat pada tabel berikut.

---

<sup>17</sup> Isjoni, *Op Cit*, hlm. 53



**Tabel II.3**  
**Kriteria Penghargaan Kelompok**

<b>Rata-rata Nilai Perkembangan Kelompok</b>	<b>Kriteria</b>
15	Baik
20	Hebat
25	Super

Kriteria tersebut penulis ubah, hal ini dikarenakan kemungkinan variasinya nilai yang didapat pada setiap kelompok dengan tetap berpedoman pada kriteria penghargaan tersebut. Adapun kriteria penghargaan kelompok yang peneliti buat adalah sebagai berikut.

**Tabel II.4**  
**Kriteria Penghargaan Kelompok**

<b>Rata-rata Nilai Perkembangan Kelompok</b>	<b>Kriteria</b>
$5 \leq x \leq 15$	Baik
$15 < x < 25$	Hebat
$25 \leq x \leq 30$	Super

#### 4. Aktivitas *Quick On The Draw* Dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif

Penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan kekompakkan antar siswa dalam melakukan kerja tim dan memberikan pengalaman bertanggung jawab pada diri siswa untuk menyelesaikan tugasnya. Selain itu, juga dapat memacu kecepatan siswa yang bekerja secara tim dalam menjawab soal-soal yang diberikan tanpa menimbulkan rasa bersaing antar kelompok, karena pada dasarnya *Quick On The Draw* dimainkan sebagai pacuan melawan waktu bukan melawan kelompok lain. Pertanyaan tantangan yang

paralel dengan pertanyaan yang terdapat pada aktivitas anak *Quick On The Draw* yang diberikan diawal kegiatan pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran.

Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatahan Pembelajaran Kooperatif dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel II.5**  
**Aktivitas Quick On The Draw Dalam Tatahan**  
**Pembelajaran Kooperatif**

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan Guru</b>
Fase 1 : Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. b. Guru memberikan satu atau lebih pertanyaan kepada siswa sebagai memotivasi sekaligus mengecek pengetahuan awal siswa.
Fase 2 : Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi kepada siswa tentang pelaksanaan pembelajaran yang akan mereka alami.
Fase 3 : Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar.	Guru meminta siswa menempati kelompoknya masing-masing kelompok dibentuk oleh guru di luar jam pelajaran yang tiap kelompoknya terdiri atas orang siswa yang bersifat heterogen.
Fase 4 : Membimbing/membantu kerja kelompok dalam belajar.	a. Guru memberikan LKS pada masing-masing siswa untuk dikerjakan dan didiskusikan dalam kelompok masing-masing. b. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS.
Fase 5 : Evaluasi	a. Guru meminta 1 orang (orang I) dari tiap kelompok untuk mengambil 1 kartu pertanyaan dari 1 set pertanyaan yang telah disediakan guru yang ditandai dengan aba-aba “ mulai “. b. Guru meminta siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang telah diambil oleh orang pertama.

	<p>c. Guru memeriksa jawaban pertanyaan yang telah dikerjakan siswa dalam kelompoknya. Bila jawaban benar, maka guru memerintahkan siswa untuk mengambil kartu pertanyaan berikutnya. Bila jawaban salah, setelah mendapatkan bimbingan dari guru, siswa tersebut diminta kembali ke kelompoknya untuk memperbaiki jawabannya.</p> <p>d. Guru menyatakan kelompok yang menang, yakni kelompok pertama yang dapat mengerjakan seluruh jawaban pertanyaan dalam satu set pertanyaan.</p> <p>e. Guru membimbing siswa membahas semua pertanyaan yang terdapat pada set kartu pertanyaan.</p> <p>f. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.</p>
Fase 6 : Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan pada kelompok di akhir siklus.

5. Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* Dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif di Dalam Proses Pembelajaran

Penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif di dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

a. Tahapan Persiapan

Kegiatan yang berlangsung pada tahapan ini adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dan akan digunakan selama proses penelitian berlangsung, yaitu meliputi kegiatan-kegiatan berikut ini:

- 1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Mempersipkan Lembar Kerja Siswa (LKS).

- 3) Mempersiapkan set pertanyaan berdasarkan banyaknya kelompok.  
Setiap set berisi 3 – 4 pertanyaan.
- 4) Mempersiapkan lembar jawaban kartu pertanyaan.
- 5) Mempersiapkan lembar pengamatan.
- 6) Mempersiapkan papan nama kelompok untuk masing-masing kelompok.
- 7) Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen dan nilai yang diperoleh pada mid semester ganjil 2009/2010.

b. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian dilaksanakan dengan beberapa kali pertemuan.  
Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Kegiatan awal
  - a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - b) Guru memberikan satu atau lebih pertanyaan kepada siswa sebagai memotivasi sekaligus mengecek pengetahuan awal siswa.
  - c) Guru menerangkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dialami siswa, yaitu aktivitas *Quick On The Draw* Dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif.
  - d) Guru meminta siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing dan meletakkan papan nama kelompok pada masing-masing kelompok.

## 2) Kegiatan inti

- a) Guru memberikan LKS pada setiap siswa dan meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban LKS pada kelompoknya masing-masing.
- b) Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam berdiskusi mengerjakan LKS.
- c) Guru meminta orang pertama dari masing-masing kelompok untuk mengambil satu kartu pertanyaan dari satu set pertanyaan yang telah disediakan.
- d) Setelah mendengar aba-aba “ mulai “ dari guru, orang pertama dari masing-masing kelompok mengambil satu kartu pertanyaan dari satu set pertanyaan sesuai dengan warna kelompoknya dan membawa kembali kartu pertanyaan tersebut ke kelompok untuk dijawab bersama anggota kelompok yang lain.
- e) Siswa dengan bimbingan dan arahan dari guru mengerjakan jawaban pertanyaan yang telah diambilnya dan dua orang anggota kelompok menuliskan jawaban tersebut sebanyak 2 rangkap pada lembaran terpisah yang lain.
- f) Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok membawa pertanyaan yang telah dijawab dalam kelompoknya untuk diperiksa kebenarannya oleh guru. Jika jawaban benar, maka siswa tersebut dapat mengambil kartu pertanyaan selanjutnya

pada satu set pertanyaan tersebut selesai dikerjakan. Namun jika jawaban salah, siswa kembali ke kelompoknya untuk melengkapi jawaban yang dianggap tidak benar tersebut, setelah mendapatkan bimbingan dari guru.

- g) Guru menyatakan kelompok yang menang yaitu kelompok pertama yang dapat mengerjakan seluruh jawaban pertanyaan dalam satu set pertanyaan.
- h) Guru membimbing siswa membahas semua pertanyaan yang terdapat pada set kartu pertanyaan.

### 3) Kegiatan akhir

- a) Guru membimbing siswa menyimpulkan seluruh materi pelajaran yang telah dipelajari.
- b) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang.

### c. Tahapan Evaluasi dan Analisis Penelitian

Pada penelitian ini, evaluasi dilaksanakan pada akhir setiap siklus, yaitu dengan melaksanakan tes setiap kali pertemuan. Sedangkan analisis penelitian dilaksanakan setelah seluruh data diperoleh yaitu setelah dilaksanakan siklus I dan seterusnya

## 6. Hubungan Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* Dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa

Kegiatan pembelajaran kelompok merupakan proses aktivitas mental pada otak manusia untuk belajar, menarik kesimpulan dan

menemukan jawaban yang diinginkan. Peran otak dalam hubungan manusia mengontrol hampir seluruh aktivitas manusia. Syah menyatakan tingkat intelegensi sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa-siswa.

Salah satu aktivitas yang bisa dilakukan dalam pembelajaran kooperatif adalah aktivitas *Quick On The Draw*. Penerapan aktivitas ini dalam proses pembelajaran dapat memberikan nuansa baru bagi siswa yang merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang umum dilakukan. Sehingga dengan penerapan ini diharapkan dapat meningkatkan semangat sekaligus hasil belajar<sup>18</sup>.

Dalam pembelajaran kooperatif ini, siswa diberikan pengalaman dalam menjalin kerja sama. Siswa yang memiliki kemampuan lebih, belajar untuk menjadi ilmu dari temannya selain yang lemah, dan siswa yang lemah juga dapat tambahan ilmu dari temannya selain yang didapat dari guru. Dengan menerapkan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan pembelajaran kooperatif, dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya dan bekerja berpacu dengan waktu untuk menjadi kelompok pemenang, kelompok yang menyelesaikan satu set pertanyaan<sup>19</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, dengan menerapkan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif, banyak hal baik yang akan diperoleh siswa. Semua keuntungan tersebut pada dasarnya akan memberikan tujuan yaitu peningkatan hasil belajar siswa.

---

<sup>18</sup> Paul Ginnis, *Op Cit*, hlm. 164

<sup>19</sup> *Ibid*, hlm. 165

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penerapan aktivitas *Quick On The Draw* pernah diterapkan oleh Hayatun Nufus di MAN 2 Model Pekanbaru kelas X IPA, dalam rangka ketuntasan belajar matematika siswa pada pokok bahasan barisan dan deret dan hasilnya dengan penerapan pembelajaran ini guru mampu meningkatkan hasil belajar. Menurut Hayatun Nufus, dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan penerapan aktivitas tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 62,5%, sedangkan nilai rata-rata setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan aktivitas *Quick On The Draw* meningkat sampai 75%. Oleh karena keberhasilan penelitian tersebut, maka peneliti ingin menerapkan aktivitas *Quick On The Draw* pada siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dapat dibuat hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu jika diterapkan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak.

## **D. Indikator Keberhasilan**

Analisis data hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar adalah melihat pada nilai hasil belajar siswa secara



individu dan berdasarkan ketuntasan secara klasikal. Selanjutnya nilai tersebut dibandingkan dengan KKM yang telah diterapkan sekolah yaitu 62%. Pada penelitian ini siswa telah mencapai KKM apabila perolehan nilai ulangan harian / nilai kuis besar dari atau sama dengan 62%. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai matematika siswa sebelum tindakan dengan nilai matematika setelah tindakan, yaitu kuis I, kuis II, kuis III. Seluruh data hasil belajar di analisis dan disajikan untuk peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Apabila frekwensi siswa yang mencapai KKM dari ujian kuis sebelum tindakan ke ujian kuis setelah tindakan meningkat secara individual dan klasikal maka tindakan berhasil dan penelitian juga berhasil. Ketuntasan individual yang akan dicapai adalah sebesar 62% sedangkan ketuntasan klasikal sebesar 62%. Ketuntasan klasikal ini diperoleh dari persentase banyaknya siswa yang mengalami ketuntasan individual per banyaknya siswa.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak pada semester genap TA. 2009/2010 yang berjumlah 32 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatatanan Pembelajaran Kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas kabupaten Siak pada pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar yaitu kubus dan balok.

##### B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak pada tanggal 20 April – 1 Mei 2010. Pada pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar yaitu kubus dan balok.

**TABEL III.1**  
**Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan															
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Pengajuan Sinopsis																
2	Penulisan Proposal																
3	Seminar Proposal																
4	Pelaksanaan Riset																
5	Proses Skripsi																
6	Ujian Munaqasah																

### C. Rancangan Penelitian

#### 1. Bentuk Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa meningkat<sup>1</sup>. Menurut Suhardjono langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini antara lain<sup>2</sup> :

##### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu menerapkan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif, menyusun silabus, RPP, LKS, satu set pertanyaan, lembar pengamatan.

##### b. Implementasi

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif.

##### c. Observasi

Pada tahap ini, bertujuan untuk menentukan apakah ada hal-hal yang harus segera diperbaiki agar tindakan sesuai dengan yang ingin dicapai. Pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung dan sebagai pengamat adalah guru yang memegang mata pelajaran matematika.

---

<sup>1</sup> IGAK Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Universitas Terbuka , 2007), hlm. 2

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm. 58

#### d. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah tindakan berakhir yang merupakan perenungan bagi guru atau peneliti atas dampak dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap ini akan menimbulkan pertanyaan yang bisa dijadikan sebagai acuan berhasil atau tidaknya tindakan tersebut. Hasil refleksi ini dapat dijadikan pertimbangan untuk merencanakan tindakan baru pada pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

Maka di dalam pelaksanaan PTK ini penelitian dilakukan dalam beberapa siklus, sampai terjadi peningkatan hasil belajar. Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak Semester Genap Tahun Ajaran 2009/2010.

#### 2. Rencana Penelitian

Rencana penelitian terdiri dari kegiatan pra tindakan dan kegiatan tindakan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan satu kali pertemuan untuk kegiatan pra tindakan dan melakukan tiga kali pertemuan untuk kegiatan tindakan dengan tiga kali siklus. Pada pertemuan pra tindakan dilakukan tanpa menggunakan proses pembelajaran yang diteliti. Kemudian pada siklus I dilakukan tindakan yang menggunakan dan mengacu pada penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif. Selanjutnya pada siklus II, tindakan yang dilakukan adalah berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, begitu seterusnya sampai siklus III dilaksanakan. Hal ini dikarenakan pada siklus III nilai

siswa telah meningkat sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mencapai atau melebihi nilai KKM yakni 62% Setiap pertemuan dengan tindakan dilihat hasil belajar siswa. Hasil belajar dilihat berdasarkan nilai atau skor yang telah diperoleh siswa melalui soal tes yang diberikan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran. Karena hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mencapai dan melebihi nilai kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan, maka siklus diberhentikan pada siklus III.

a. Pembelajaran Pra Tindakan

Pembelajaran pra tindakan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) pada pokok bahasan kubus dan balok. Tahapan kegiatan pada pembelajaran pra tindakan adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan beberapa hal berikut ini, yaitu :

a) Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran pra tindakan

(RPP-pra tindakan) :

(1) Kegiatan Awal ( $\pm$  10 menit)

(a) Guru membuka pelajaran ( $\pm$  1 menit).

(b) Berdoa ( $\pm$  2 menit).

(c) Guru mengabsen siswa ( $\pm$  3 menit).

(d) Guru menyampaikan materi dan tujuan dari materi yang dipelajari ( $\pm$  3 menit)

(2) Kegiatan Inti ( $\pm$  40 menit)

(a) Guru memperkenalkan permasalahan sehari-hari yang berhubungan dengan bangunan kubus dan balok ( $\pm$  2 menit).

(b) Guru memberikan contoh kubus dan balok ( $\pm$  3 menit).

(c) Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari ( $\pm$  30 menit).

(d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang diajarkan ( $\pm$  5 menit).

(3) Kegiatan Akhir ( $\pm$  10 menit)

(a) Guru menunjuk salah seorang siswa untuk menyimpulkan pelajaran ( $\pm$  5 menit).

(b) Guru memotivasi siswa agar siswa mengulangi kembali materi yang telah diajarkan ( $\pm$  5 menit).

b) Guru membuat soal tes.

c) Guru mempersiapkan buku-buku teks penunjang pembelajaran.

## 2) Implementasi

Dari pertemuan ini, kegiatan pembelajaran adalah membahas unsur-unsur kubus dan balok serta jaring-jaring dari kubus dan balok, pembelajaran berpedoman pada RPP pra tindakan. Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran, berdoa, diikuti dengan guru mengabsen siswa, serta guru menyampaikan materi yang dipelajari serta tujuan dari pembelajaran. Selanjutnya pada kegiatan inti, guru memperkenalkan permasalahan sehari-hari mengenai balok dan kubus, kemudian guru memberikan contoh

kubus dan balok, guru menjelaskan materi pelajaran serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk menyimpulkan pelajaran serta memotivasi siswa untuk mengulangi pelajaran tersebut di rumah. Nilai yang diperoleh siswa pada latihan pembelajaran pra tindakan dijadikan nilai pembanding keberhasilan penelitian.

b. Pembelajaran Dengan Tindakan

1) Siklus I (siklus pertama)

Pada siklus I dilakukan satu kali pertemuan selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) dengan pokok bahasan bangun ruang yaitu kubus dan balok. Dengan indikator menentukan rumus luas permukaan kubus dan balok. Proses pembelajaran dilakukan dengan penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif.

a) Perencanaan

Kegiatan yang berlangsung pada tahapan ini adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dan akan digunakan selama proses penelitian berlangsung yaitu meliputi kegiatan-kegiatan berikut.

(1) Tahap Persiapan

(a) Guru memilih pokok bahasan yaitu bangun ruang luas permukaan kubus dan balok, hal tersebut disebabkan bahwa penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif cocok untuk semua pokok bahasan.

- (b) Guru mempersiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
  - (c) Guru mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
  - (d) Guru mempersiapkan set pertanyaan berdasarkan banyaknya kelompok setiap set berisi 3 pertanyaan.
  - (e) Guru mempersiapkan lembar jawaban kartu pertanyaan.
  - (f) Guru mempersiapkan lembar pengamatan.
  - (g) Guru mempersiapkan papan nama kelompok untuk masing-masing kelompok.
  - (h) Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen dari nilai yang diperoleh pada mid semester ganjil 2009/2010.
- (2) Tahap Penyajian Kelas ( $\pm$  10 menit)
- (a) Guru membuka pelajaran.
  - (b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - (c) Guru memberikan satu atau lebih pertanyaan kepada siswa sebagai motivasi sekaligus mengecek pengetahuan awal siswa.
  - (d) Guru menerangkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dialami oleh siswa, yaitu aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif.
  - (e) Guru menginstruksikan siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing dan meletakkan papan nama kelompok pada masing-masing kelompok.



(3) Kegiatan Inti ( $\pm$  40 menit)

- (a) Guru memberikan LKS pada setiap siswa dan meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban LKS pada kelompoknya masing-masing.
- (b) Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam berdiskusi mengerjakan LKS.
- (c) Guru meminta satu orang (orang I) dari masing-masing kelompok untuk mengambil satu kartu pertanyaan dari satu set pertanyaan yang telah disediakan.
- (d) Setelah mendengar aba-aba “mulai” dari guru, orang pertama dari masing-masing kelompok mengambil satu kartu pertanyaan dari satu set pertanyaan sesuai dengan warna kelompoknya dan membawa kembali kartu pertanyaan sesuai dengan warna kelompoknya dan membawa kembali kartu pertanyaan tersebut ke kelompok untuk dijawab bersama anggota kelompok yang lain.
- (e) Siswa dengan bimbingan dan arahan dari guru mengerjakan jawaban pertanyaan yang telah diambilnya dan 2 orang anggota kelompok menuliskan jawaban tersebut sebanyak 2 rangkap pada lembaran terpisah yang telah disediakan oleh guru.
- (f) Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok membawa pertanyaan yang telah dijawab dalam kelompoknya untuk diperiksa kebenarannya oleh guru.

Jika jawaban benar, maka siswa tersebut dapat mengambil kartu pertanyaan selanjutnya pada satu set pertanyaan tersebut selesai dikerjakan. Namun jika jawaban salah, siswa kembali ke kelompoknya untuk melengkapi jawaban yang dianggap salah tersebut, setelah mendapatkan bimbingan dari guru.

(g) Guru menyatakan kelompok yang menang yaitu kelompok pertama yang dapat mengerjakan seluruh jawaban pertanyaan dalam satu set pertanyaan.

(h) Guru membimbing siswa membahas semua pertanyaan yang terdapat pada set kartu pertanyaan.

(4) Penutup ( $\pm$  10 menit)

(a) Guru membimbing siswa menyimpulkan seluruh materi pelajaran yang telah dipelajari.

(b) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang.

b) Implementasi

Implementasi dalam pertemuan ini sama dengan penyajian di dalam kelas.

c) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, dalam penelitian ini yang membantu peneliti dalam melakukan

observasi adalah guru bidang studi matematika yaitu Ibu Reni Riswanti, S.Pd. Observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan.

d) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan. Jika kekurangan yang terjadi dapat menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai standar yang telah ditetapkan maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

2) Siklus II dan III

Pelaksanaan siklus II dan siklus III sama dengan pelaksanaan siklus I. Perbedaannya pada materi yang diajarkan. Untuk siklus II membahas tentang menghitung volume kubus dan balok, dan pada siklus III membahas tentang perubahan volume kubus dan balok. Pelaksanaan siklus II dan siklus III berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Jika ditemukan kekurangan yang dapat menyebabkan hasil belajar matematika siswa belum mencapai standard yang telah ditetapkan maka akan diperbaiki pada siklus selanjutnya. Pembelajaran dihentikan pada siklus III karena hasil belajar siswa sudah mencapai standard penilaian dari sekolah karena hasil belajar siswa sudah mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal dari sekolah yaitu 62% untuk individu dan 62% untuk klasikal.

## **D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Jenis Pengumpulan Data**

#### **a. Perangkat Pembelajaran**

##### **1) Silabus**

Silabus dan sistem penilaian disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi. Sesuai dengan prinsip tersebut maka silabus dan sistem penilaian pelajaran matematika memuat komponen identifikasi sekolah, standar kompetensi, kompetensi dasar, uraian materi pokok, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian yang meliputi jenis tagihan, bentuk instrumen, contoh soal serta alokasi waktu dan sumber/bahan/alat.

##### **2) Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

RPP memuat komponen-komponen : standard kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, model dan metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir, alat/bahan.sumber belajar, serta penilaian yang meliputi jenis tagihan, bentuk instrumen, instrumen, alternatif jawaban.

##### **3) Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Setiap pertemuan akan membahas satu lembar kerja siswa. LKS yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai materi yang dipelajari dan tidak dinilai melainkan diberi penguatan bagi yang berhasil dan diberi bimbingan bagi yang mengalami kesulitan.

Setiap lembar kerja siswa memuat wacana singkat mengenai materi yang dipelajari.

4) Satu Set Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dalam masing-masing kelompok sebagai bentuk pemahaman terhadap materi pembelajaran. Setiap satu set kartu pertanyaan terdiri atas 3-4 pertanyaan.

5) Lembar Jawaban Kartu Pertanyaan

Lembar jawaban kartu pertanyaan adalah lembar yang disediakan sebagai tempat untuk menuliskan jawaban kartu pertanyaan.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang diperlukan pada penelitian ini adalah data tentang aktivitas siswa dan guru serta data tentang hasil belajar matematika siswa selama proses pembelajaran. Data tersebut dapat dikumpulkan melalui :

1) Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan disusun berdasarkan penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif. Lembaran pengamatan digunakan adalah lembar pengamatan terfokus yang ditujukan untuk melihat kekurangan-kekurangan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat diperbaiki pada siklus pembelajaran berikutnya (Lampiran H 1-H 3).

## 2) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut dan mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan.

## 3) Tes Hasil Belajar

Tes dilakukan untuk mengetahui skor hasil belajar matematika siswa, yaitu kemampuan siswa menyelesaikan permasalahan matematika setelah mengikuti tindakan dengan menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan pembelajaran Kooperatif.

Data yang diperlukan pada penelitian ini adalah data tentang hasil belajar matematika siswa (subjek penelitian) selama proses pembelajaran. Data-data tentang hasil belajar matematika dikumpulkan melalui tes hasil belajar matematika. Tes hasil belajar matematika dilaksanakan setelah diterapkannya aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar yaitu kubus dan balok.

Tes hasil belajar matematika yang diberikan kepada siswa berupa kuis selanjutnya hasil jawaban siswa diperiksa dengan pengskoran yang berpedoman pada kunci jawaban. Sedangkan untuk memperoleh data hasil belajar matematika siswa sebelum penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif diperoleh dengan memberikan tes awal dengan 3 buah soal essay.

Mempelajari soal-soal tes yang terbaik sebagai alat pengumpulan data hasil belajar matematika siswa, maka diadakan ujicoba terhadap siswa lain yang tidak termasuk dalam sampel pendidikan. Uji coba tes dilakukan oleh Ibu Reni Riswanti, S.Pd, yakni guru bidang studi matematika di SMP N 3 Minas Kabupaten Siak terhadap kelas lain yang mempunyai kategori homogen yaitu kelas VIII.3 yang berjumlah 32 orang sehingga kemungkinan kebocoran informasi soal minim.

Untuk memperoleh tes yang baik maka diadakan uji coba tes terhadap siswa. Uji coba pada penulisan ini berupa soal essay, uji coba tes yang akan dilakukan terdiri dari :

a) Validitas Tes

Dalam penelitian ini validitas tes yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Suatu tes dikatakan adanya *content validity* jika *scope* (cakupan) dan isi tes itu sesuai dengan *scope* dan isi kurikulum yang sudah diajarkan<sup>3</sup>.

b) Daya Pembeda

Untuk mengetahui daya pembeda item soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{\sum A - \sum B}{\frac{1}{2} N(S_{Mak} - S_{Min})}$$

---

<sup>3</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008), hlm. 138

Keterangan :

DP = Daya Pembeda

$\sum A$  = Jumlah Skor Kelompok Atas

$\sum B$  = Jumlah Skor Kelompok Bawah

$N$  = Jumlah Siswa Pada Kelompok Atas dan Bawah

$S_{Mak}$  = Skor tertinggi yang diperoleh untuk menjawab dengan benar 1 soal.

$S_{Min}$  = Skor terendah yang diperoleh untuk menjawab dengan benar 1 soal<sup>4</sup>.

**TABEL III.2**  
**PROPORSI DAYA PEMBEDA SOAL**

Daya Pembeda	Evaluasi
$DP \geq 0,40$	Baik Sekali
$0,30 \leq DP < 0,40$	Baik
$0,20 \leq DP < 0,30$	Kurang Baik
$DP < 0,20$	Jelek

c) Tingkat Kesukaran Soal

Untuk menentukan tingkat kesukaran soal dapat digunakan rumus digunakan sebagai berikut :

$$TK = \frac{\sum A + \sum B - NS_{Min}}{N(S_{Mak} - S_{Min})} \dots\dots\dots^5$$

Keterangan : TK = Tingkat Kesukaran Soal

<sup>4</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 138

<sup>5</sup> Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*, (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2006, hlm. 40



**TABEL III.3**  
**PROPORSI TINGKAT KESUKARAN SOAL**

Daya Pembeda	Evaluasi
$TK > 0,70$	Mudah
$0,30 \leq TK \leq 0,70$	Sedang
$TK < 0,30$	Sukar

d) Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes atau tingkat kepercayaan tes, agar bisa dijadikan sebagai instrumen pengumpul data dapat ditentukan melalui rumus Alpa berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum Si^2}{S_i^2} \right)$$

Keterangan :  $r_{11}$  = Koefisien reliabilitas

$S_1$  = Standar devisi butir ke-1

$S_i$  = Standar devisi skor total<sup>6</sup>

**TABEL III.4**  
**PROPORSI RELIABILITAS TES**

REliabilitas Tes	Evaluasi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

---

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Eds.Rev*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm 109

Soal-soal yang telah diujicobakan tersebut digunakan sebagai instrument penelitian. Dalam mengerjakan tes ini siswa diberi waktu selama lebih kurang 15 menit- 20 menit, kemudian kertas jawaban dikumpulkan dan dikoreksi.

Untuk memperoleh data hasil belajar matematika siswa sebelum digunakan penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif, diperoleh dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti sebanyak tiga buah soal yang mana sebelumnya peneliti melakukan proses pembelajaran pada kelas tersebut tetapi belum menggunakan metode yang ingin diterapkan.

Ada 2 data hasil belajar yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu skor tes hasil belajar matematika siswa sebelum tindakan dan dengan tindakan:

- (1) Skor tes hasil belajar matematika siswa sebelum tindakan
- (2) Skor tes hasil belajar matematika siswa setelah tindakan

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Teknik observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran.
- b. Teknik pengukuran (tes hasil belajar), dalam penelitian ini yang akan diukur adalah hasil belajar matematika siswa. Dilakukan dengan pemberian tes uraian (*essay*) pada akhir tiap siklus.
- c. Teknik dokumenter, digunakan untuk mengumpulkan data tentang sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

### 3. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif yaitu kegiatan statistik yang dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengatur data, mengolah data, menyajikan dan menganalisa data angka, guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa atau keadaan<sup>7</sup>. Dalam penelitian ini tujuan dilakukan analisis deskriptif adalah untuk mendeskripsikan data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran serta nilai perkembangannya pada tiap pertemuan, dan data tentang ketuntasan belajar matematika siswa pada pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar yaitu kubus dan balok.

#### a. Analisa Data Aktivitas Siswa dan Guru

Analisis data aktivitas siswa dan guru didasarkan pada hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran dengan melihat kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan mengisi lembar pengamatan yang disediakan. Pelaksanaan tindakan dikatakan sesuai jika semua aktivitas dalam penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif sesuai dengan rencana pembelajaran.

#### b. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Analisis data ketuntasan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar yakni kubus dan balok dilakukan dengan melihat ketercapaian ketuntasan belajar siswa secara

---

<sup>7</sup> Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), hlm 2

individual dan klasikal. Ketuntasan individu ditetapkan sekolah adalah  $\geq 62\%$  dan klasikal  $\geq 62\%$ .

1) Ketuntasan individu Dianalisa Dengan Rumus

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan : S = Persentase ketuntasan klasikal

R = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

2) Ketuntasan Belajar Klasikal Dianalisa Dengan Rumus

$$PK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

Keterangan : PK = Persentase ketuntasan klasikal

JT = Jumlah siswa yang tuntas

JS = Jumlah seluruh siswa<sup>8</sup>

## E. Observasi dan Refleksi

### 1. Observasi

Secara sederhana observasi berarti pengamatan dengan tujuan untuk memperoleh data yang valid. Observasi juga bertujuan untuk menjawab permasalahan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan. Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk aktivitas guru dan lembar observasi untuk aktivitas siswa yang telah disiapkan sebelumnya. Poin-poin kegiatan yang akan diobservasi sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat dalam RPP.

---

<sup>8</sup> Ngalm Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm 102

## 2. Refleksi

Refleksi merupakan suatu kegiatan untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari perencanaan telah berjalan. Pada intinya, refleksi ini bertujuan untuk mengambil keputusan apakah akan diadakan siklus selanjutnya atau tidak. Refleksi merupakan suatu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Hasil observasi yang diperoleh kemudian dianalisa. Observer dan guru menganalisa kembali pelaksanaan atau implementasi rencana pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil analisa tersebut, guru dapat merefleksi, apakah pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan dan apakah hasil belajar matematika siswa meningkat dengan menerapkan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif. Hasil refleksi akan dijadikan sebagai acuan untuk melangkah ke siklus selanjutnya.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi *Setting* Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya SMPN 3 Minas Kab. Siak**

Sekolah ini berlokasi di Jalan KH.Ahmad Dahlan Kecamatan Minas Kabupaten Siak yang didirikan pada tahun 2001, Pada awalnya sekolah ini merupakan sekolah jauh / kelas jauh dari SMPN 1 Minas. Sekolah ini dibangun karena tuntutan masyarakat yang merasa bahwa SMPN 1 Minas letaknya sangat jauh yakni  $\pm$  15 KM dari pemukiman masyarakat dan sulitnya kendaraan untuk menuju ke SMPN 1 Minas. Pada saat itu sekolah ini hanya terdiri dari 5 ruang belajar dan 1 ruang guru yang dibangun oleh Caltex Pacifik Indonesia (CPI) dengan kepala sekolah pada saat itu Edi Azman. Seiring perkembangan waktu, maka muncul ide dari beberapa tokoh masyarakat yang menginginkan sekolah ini menjadi Sekolah Negeri yang berdiri sendiri. Hal ini didukung dengan banyaknya sekolah Dasar yang ada disekitar SMPN 3 Minas Kabupaten Siak<sup>1</sup>.

Pada tahun 2004, sekolah ini berubah status menjadi SMPN 3 Minas. Dan pada saat itu terjadi perkembangan yang sangat pesat, dimana banyaknya siswa yang mendaftar di sekolah tersebut. Dengan kebutuhan itu pemerintah membangun sarana dan prasara untuk menunjang kelancaran aktivitas belajar. Hingga sekarang, sekolah ini masih berdiri kokoh dan masih terawat.

---

<sup>1</sup> Trian Wahyudi, S.pd, Wawancara, 5 Mei 2010

**TABEL IV.1**  
**NAMA-NAMA KEPALA SEKOLAH SMPN 3 MINAS**  
**KABUPATEN SIAK**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Priode Jabatan (Tahun)</b>
1.	Edi Azman	2001 – 2006
2.	Asmuni Syamsir	2006 – 2008
3.	Trian Wahyudi S.Pd	2008 – sekarang

(Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMPN 3 Minas Kabupaten Siak)

## 2. Keadaan Guru

Keadaan guru di SMPN 3 Minas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**TABEL IV.2**  
**DAFTAR GURU DAN PEGAWAI TATA USAHA SMPN 3 MINAS**

No	Nama Guru	Jabatan	Keahlian
1	Trian Wahyudi, S.Pd	Ka. Sekolah	IPA
2	Indrawati Yunus, S.Pd	Guru	IPA
3	Syahrial	Guru	B. Inggris
4	Dra. Risna	Wa. Ka. Sek.	B. Indonesia
5	Elvida	Guru	B. Indonesia
6	Zulhema, S.Pd	Guru	IPA
7	Irdawidiah, S.Pd	Guru	B. Inggris
8	Jumiati Martalena	Guru	Matematika
9	Elfiati. D, S.Pd	Guru	Seni Budaya
10	Ermawati	Guru	IPS
11	Desnimar Anis, S.Pd	Guru	IPS
12	Efi Gustina, S.Pd	Guru	B. Indonesia
13	Syahrial Zein	Guru	BK
14	Imrawildi	Guru	Penjas
15	Yurnida, S.Pd	Kaur. Kur.	PKn
16	Wahyuningsih, S.Pd	Guru	Matematika
17	Arni, S.Pd	Guru	B. Inggris
18	Yulidarni, S.Ag	Guru	PAI
19	Eriawati, S.Pd	Guru	B. Indonesia
20	Reni Riswanti, S.Pd	Guru	Matematika
21	Hari Supristianto, S.Si	Kaur. Kesis.	IPA
22	Ali Sutrisno, S.Pd	Guru	BK
23	Maya Sari, S.Si	Guru	IPA
24	Sukria, S.Pd	Guru	IPA
25	Utami Winanda, S.Pd	Guru	B. Inggris
26	Deni Nurhandayani, S.Pd	Guru	Penjas
27	Renawati, S.Pd	Guru	Seni Budaya
28	Raden Beni Harmoko, S.Pd	Guru	IPA
29	Irma Triani, A.Md	Guru	Seni Budaya
30	Asril, S.Pd	Guru	IPA
31	S. Limbong, S.Pd	Guru	PAK
32	Erika Ririn Safitri, Amd	Guru	Ar Mel
33	Oni Nora Tarigan, A.Md	Guru	TIK
34	Resmawati, A.Md	Guru	IPS
35	Mukhlis Umar, S.Th.I	Guru	PAI
36	Ospine Sianturi, S.Pd	Guru	IPS
37	Eka Syahrinawati, SP	Guru	Matematika
38	Fatmawati, SH	Guru	PKn
39	Enny Yusny, S.Sos	Guru	IPS
40	Susi Supartini, S.Pd	Guru	IPS
41	Henny Ozma Safiana, SE	Guru	IPS
42	Mona Varo Adonis, S.Pt	Guru	IPA
43	Dwi Restuningsih, S.Pi	Guru	IPA
44	Desnedi, SS	Guru	B. Inggris
45	M. Nasrun, S.Si	Guru	IPA
46	Absa Ida Marni	Ka. TU	-
47	Syahreza Al Halsey	Staff TU	-
48	Juniati. S	Staff TU	-
49	Syafrizal	Pjs. Sek.	-

(Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMPN 3 Minas Kab. Siak)



### 3. Keadaan Siswa

Jumlah siswa secara keseluruhan pada tahun ajaran 2009/2010 adalah 412 siswa. Pada kelas penelitian terdapat 32 siswa, di antaranya 16 siswa laki-laki dan 16. Adapun rincian jumlah keseluruhan siswa di SMPN 3 Minas Kabupaten Siak dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**TABEL IV.3**  
**JUMLAH SISWA DI SMPN 3 MINAS**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Laki – laki</b>	<b>Perempuan</b>
1	Kelas VII	74	86
2	Kelas VIII	66	63
3	Kelas IX	53	66
<b>Jumlah</b>		<b>193</b>	<b>215</b>

(Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMPN 3 Minas)

### 4. Sarana dan Prasarana

Di suatu lembaga pendidikan, sarana dan prasarana memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Saran dan prasarana merupakan komponen pokok dan faktor penting guna pmenunjang tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan SMPN 3 Minas Kab . Siak secara bertahap menambah sarana dan prasarana demi terlaksananya proses belajar mengajar dengan baik. Sarana dan Prasarana yang dimiliki antara lain:

**TABEL IV.4**  
**SARANA DAN PRASARANA SMPN 3 MINAS**

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Belajar/Kelas	13 ruangan
2	Labor IPA	1 ruangan
3	Labor Bahasa	1 ruangan
4	Labor komputer	1 ruangan
5	Ruang Perpustakaan	1 ruangan
6	Ruang serbaguna	1 ruangan
7	Ruang Kepala Sekolah	1 ruangan
8	Ruang Guru	1 ruangan
9	Ruang TU	1 ruangan
10	WC Guru	1 buah
11	WC Siswa	2 buah
12	Mushalla	1 buah
13	Rumah Dinas Kepala Sekolah	1 buah
14	Rumah Dinas Penjaga Sekolah	1 buah

(Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMPN 3 Minas)

## **B. Hasil Penelitian**

Adapun deskripsi hasil PTK dapat diuraikan dalam tahapan siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan. Dalam penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dilakukan tiga siklus. Namun demikian penelitian terlebih dahulu akan memaparkan hasil pembelajaran sebelum tindakan yang bertujuan sebagai pembandingan untuk melihat adanya peningkatan sebelum dan sesudah diadakan tindakan penelitian. Adapun pembahasannya adalah sebagai berikut :

### **1. Pelaksanaan Pembelajaran Pra Tindakan**

Pembelajaran tanpa tindakan dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan (2 x 40 menit). Pada pertemuan ini proses pembelajaran masih menggunakan metode yang biasa digunakan adalah metode yang biasa dilakukan oleh guru matematika yaitu metode ceramah dan pemberian latihan. Pada pertemuan ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan peneliti bersama guru (tim peneliti) mempersiapkan perencanaan sebagai berikut :

- 1) Tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru membuat RPP sesuai dengan tindakan yang akan diterapkan.

b. Tahap Pelaksanaan ( Selasa, 20 April 2010 )

Pada pertemuan pra tindakan, guru menggunakan metode yang biasa digunakan yaitu ceramah dan pemberian latihan. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam kepada siswa dan diikuti dengan berdoa, kemudian mengabsensi siswa, menyampaikan materi yang dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada kegiatan inti guru memperkenalkan permasalahan sehari-hari yang berhubungan dengan kubus dan balok, kemudian guru memberikan contoh kubus dan balok. Selanjutnya guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari serta guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang diajarkan. Kemudian diakhir pembelajaran guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas.

Ketuntasan tes hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran pra tindakan dapat dilihat dalam tabel IV. 5 berikut ini :

**TABEL IV.5**  
**NILAI TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA**  
**PADA PEMBELAJARAN PRA TINDAKAN**

No	Siswa	Skor	Total (%) Ketercapaian	Ketuntasan Individu	Ketuntasan Klasikal	Rata- rata
1	Siswa 1	56	56 %	TT	$T = 15$ $TT = 17$ $= \frac{15}{32} \times 100\%$ $= 46,8\%$	60,4
2	Siswa 2	60	60 %	TT		
3	Siswa 3	60	60 %	TT		
4	Siswa 4	72	72 %	T		
5	Siswa 5	92	92 %	T		
6	Siswa 6	68	68 %	T		
7	Siswa 7	88	88 %	T		
8	Siswa 8	52	52 %	TT		
9	Siswa 9	58	58 %	TT		
10	Siswa 10	38	38 %	TT		
11	Siswa 11	40	40 %	TT		
12	Siswa 12	48	48 %	TT		
13	Siswa 13	56	56 %	TT		
14	Siswa 14	90	90 %	T		
15	Siswa 15	95	95 %	T		
16	Siswa 16	60	60 %	TT		
17	Siswa 17	100	100 %	T		
18	Siswa 18	50	50 %	TT		
19	Siswa 19	90	90 %	T		
20	Siswa 20	78	78 %	T		
21	Siswa 21	50	50 %	TT		
22	Siswa 22	40	40 %	TT		
23	Siswa 23	52	52 %	TT		
24	Siswa 24	100	100 %	T		
25	Siswa 25	38	38 %	TT		
26	Siswa 26	80	80 %	T		
27	Siswa 27	72	72 %	T		
28	Siswa 28	48	48 %	TT		
29	Siswa 29	80	80 %	T		
30	Siswa 30	52	52 %	TT		
31	Siswa 31	88	88 %	T		
32	Siswa 32	100	100 %	T		

Keterangan :

T : Tuntas = 15 orang

TT : Tidak Tuntas = 17 orang

Berdasarkan data pada tabel IV.5 dapat diketahui sebelum menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan pembelajaran kooperatif hasil belajar matematika kelas VIII.I dari analisis secara individual terdapat 15 orang yang mencapai ketuntasan belajar dan 17 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan ketuntasan secara klasikalnya adalah  $\frac{15}{32} \times 100 = 46,87\%$ , karena standar ketuntasan  $\geq 62\%$  ternyata sebelum penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak belum mencapai ketuntasan secara klasikal pada tindakan ini.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan PTK akan dilakukan dengan menerapkan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Tindakan melalui tiga tahapan siklus. Ketiga siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Ketiga siklus dapat diuraikan sebagai berikut :

### a. Siklus I (Sabtu, 24 April 2010)

#### 1) Tahap Perencanaan

Perencanaan yang disusun oleh tim peneliti adalah sebagai berikut :

- a) Tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran.

- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-1) (Lampiran B.1) mengacu pada tindakan yang akan diterapkan dalam penelitian yaitu sesuai langkah-langkah penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif.
  - c) Membuat lembar kerja siswa (LKS-1) (Lampiran C.1)
  - d) Membuat set pertanyaan berdasarkan banyaknya kelompok . set pertanyaan terdiri dari 3 soal (Lampiran D.1)
  - e) Mempersiapkan lembar jawaban kartu pertanyaan (Lampiran E.1)
  - f) Membuat alat evaluasi belajar yaitu soal kuis/tes (Lampiran F.1)
  - g) Mempersiapkan papan nama kelompok untuk masing-masing kelompok.
  - h) Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen dan nilai yang diperoleh pada mid semester ganjil 2009/2010.
- 2) Pelaksanaan Tindakan
- a) Kegiatan Awal ( $\pm$  10 menit)
    - (1) Guru membuka pelajaran dan berdoa ( $\pm$  3 menit).
    - (2) Guru menyampaikan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran ( $\pm$  2 menit).
    - (3) Guru memberikan pertanyaan sebagai motivasi sekaligus mengecek pengetahuan awal siswa ( $\pm$  3 menit).

- (4) Guru menerangkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilalui siswa, yaitu penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatahan Pembelajaran Kooperatif ( $\pm$  2 menit).

b) Kegiatan Inti ( $\pm$  40 menit)

- (1) Guru memberikan (LKS-1) kepada setiap siswa dan meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban LKS dalam kelompoknya masing-masing.
- (2) Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam berdiskusi mengerjakan (LKS-1).
- (3) Guru meminta satu orang (orang pertama) dari masing-masing kelompok untuk mengambil satu kartu pertanyaan dari satu set pertanyaan yang telah disediakan sesuai dengan warna yang telah ditentukan.
- (4) Setelah mendengarkan aba-aba “mulai” dari guru, orang pertama dari masing-masing kelompok mengambil satu kartu pertanyaan dari satu pertanyaan sesuai dengan warna kelompoknya dan membawa kembali kartu pertanyaan tersebut ke kelompoknya untuk dijawab bersama anggota kelompok lainnya.
- (5) Siswa dengan bimbingan dan arahan dari guru mengerjakan jawaban pertanyaan dari kartu pertanyaan yang diambilnya dan menuliskan jawaban tersebut sebanyak 2 rangkap pada lembaran terpisah yang telah disediakan oleh guru (satu untuk dikumpulkan dan satu untuk arsip kelompok).

- (6) Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok membawa pertanyaan yang telah dijawab dalam kelompoknya untuk diperiksa kebenarannya oleh guru. Jika jawaban benar, maka siswa tersebut dapat mengambil kartu pertanyaan selanjutnya dari satu set pertanyaan yang sama, sehingga seluruh pertanyaan yang telah dijawab dalam kelompoknya untuk diperiksa kebenarannya oleh guru. Jika jawaban benar, maka siswa tersebut dapat mengambil kartu pertanyaan selanjutnya dari satu set pertanyaan yang sama, sehingga seluruh pertanyaan pada satu set pertanyaan tersebut selesai dikerjakan. Namun jika jawaban salah, siswa kembali ke kelompoknya untuk melengkapi jawaban yang dianggap tidak benar tersebut setelah mendapatkan bimbingan dari guru.
- (7) Guru menyatakan kelompok yang menang, yaitu kelompok pertama yang dapat mengerjakan seluruh jawaban pertanyaan dalam satu set pertanyaan.
- (8) Guru membimbing siswa membahas seluruh pertanyaan yang terdapat pada satu set pertanyaan.
- c) Kegiatan Akhir ( $\pm$  10 menit)
- (1) Guru membimbing siswa menyimpulkan seluruh materi pelajaran yang telah dipelajari ( $\pm$  5 menit).
- (2) Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang menang ( $\pm$  5 menit)

Adapun awal pelaksanaan silus I belum sesuai dengan perencanaan, hal ini disebabkan oleh :



- a) Sebagian kelompok belum terbiasa dengan kondisi belajar kelompok.
- b) Sebagian kelompok belum memahami langkah-langkah penerapan aktivitas *Quick On The Draw*.
- c) Anggota kelompok tidak saling bekerja sama dalam memahami dan mendiskusikan LKS.

### 3) Observasi (Pengamatan)

Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, observer mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP-1.

Adapun hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I adalah sebagai berikut :

#### a) Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I masih belum terlaksana dengan baik. Hal ini karena guru kurang memperhatikan kesiapan siswa untuk belajar, guru masih sulit untuk menyuruh/mengorganisasikan siswa untuk duduk pada kelompok masing-masing, guru tidak merata dalam memberi bimbingan kepada siswa saat mendiskusikan LKS, guru lebih banyak berdiri di depan serta guru masih tampak kesulitan di saat siswa menyerahkan jawaban kartu pertanyaan disaat bersamaan serta guru sangat mendominasi di dalam menyimpulkan pelajaran (Lampiran H.1).

b) Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I masih belum terlaksana dengan baik. Hal ini tampak dari masih ada siswa yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru, siswa tidak terbiasa dengan kondisi belajar kelompok, masih banyak siswa yang bekerja sendiri-sendiri, sering terjadi tabrakan antar siswa atau antar siswa dengan bangku pada saat penyerahan jawaban pertanyaan, sebagian besar siswa masih terlihat pasif dalam pembelajaran *Quick On The Draw*. Di samping itu sebagian siswa tidak serius dalam melakukan diskusi.

Adapun hasil tes pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**TABEL IV.6**  
**NILAI TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA**  
**PADA PEMBELAJARAN SIKLUS I**

Siswa	Skor	Total (%) Ketercapaian	Ketuntasan Individu	Ketuntasan Klasikal	Rata- rata
Siswa 1	60	60 %	TT	$T = 17$ $TT = 15$ $= \frac{17}{32} \times 100\%$ $= 53,12\%$	64,9
Siswa 2	50	50 %	TT		
Siswa 3	55	55 %	TT		
Siswa 4	70	70 %	T		
Siswa 5	90	90 %	T		
Siswa 6	55	55 %	TT		
Siswa 7	80	80 %	T		
Siswa 8	50	50 %	TT		
Siswa 9	60	60 %	TT		
Siswa 10	50	50 %	TT		
Siswa 11	45	45 %	TT		
Siswa 12	55	55 %	TT		
Siswa 13	65	65 %	T		
Siswa 14	90	90 %	T		
Siswa 15	90	90 %	T		
Siswa 16	65	65 %	T		
Siswa 17	95	95 %	T		
Siswa 18	65	65 %	T		
Siswa 19	100	100 %	T		
Siswa 20	80	80 %	T		
Siswa 21	50	50 %	TT		
Siswa 22	50	50 %	TT		
Siswa 23	52	52 %	TT		
Siswa 24	100	100 %	T		
Siswa 25	55	55 %	TT		
Siswa 26	85	85 %	T		
Siswa 27	65	65 %	T		
Siswa 28	55	55 %	TT		
Siswa 29	85	85 %	T		
Siswa 30	60	60 %	TT		
Siswa 31	85	85 %	T		
Siswa 32	95	95 %	T		

Berdasarkan data pada tabel IV.6 dapat diketahui bahwa hasil evaluasi pada siklus I dengan menggunakan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif. Hasil belajar matematika mengalami peningkatan walaupun belum mencapai standar KKM untuk ketuntasan klasikal, secara individual terdapat 17 orang yang mencapai ketuntasan belajar dan 15 orang tidak tuntas, sedangkan ketuntasan secara klasikal adalah  $\frac{17}{32} \times 100\% = 53,12\%$ .

#### 4) Refleksi dan Perencanaan Ulang

Kelemahan yang terjadi pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a) Guru belum bisa menciptakan pembelajaran aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dengan baik, hal ini terlihat dari hasil observasi terhadap aktivitas guru yang banyak mengalami kekurangan-kekurangan.
- b) Sebagian besar siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar dengan penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif. Hal ini terlihat dari aktivitas-aktivitas siswa yang tidak terlaksana dalam pembelajaran kooperatif. Meskipun siswa merasa senang dan antusias untuk belajar.
- c) Hasil evaluasi siklus pertama masih belum mencapai KKM yakni 53,12%.
- d) Masih ada kelompok yang belum bisa menyelesaikan tugas dalam waktu yang telah ditentukan. Hal ini karena anggota kelompok tersebut kurang serius dalam belajar.

- e) Masih banyak siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada siklus II dapat dibuat perencanaan sebagai berikut :

- a) Memberikan motivasi kepada kelompok yang mengalami kesulitan.
- b) Guru lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.
- c) Guru membuat sistem nomor dada agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d) Menata bangku atau meja serapi mungkin, sehingga meminimalisir tabrakan antar siswa maupun siswa dengan meja.
- e) Menambah waktu untuk kegiatan inti, khususnya untuk mengerjakan LKS dan mengurangi waktu untuk pada kegiatan awal.

b. Siklus II (Selasa, 27 April 2010)

1) Perencanaan

Perencanaan siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I sebagai berikut :

- a) Memberikan motivasi kepada kelompok agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

- b) Lebih mengintensifkan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.
- c) Membuat siswa nomor dada agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d) Menata meja siswa agar meminimalisir tabrakan antar siswa maupun dengan meja.
- e) Guru lebih aktif dalam membimbing siswa di meja kelompok.

Proses pembelajaran secara umum sesuai dengan RPP-2 ( lampiran B.2) , LKS- 2 (lampiran C.2) dan Soal Tes- 2( lampiran F.2).

## 2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Kegiatan Awal ( $\pm 7$ menit)
  - (1) Guru membuka pelajaran dan berdoa ( $\pm 2$  menit).
  - (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tindakan-2 ( $\pm 1$  menit).
  - (3) Guru memberikan pertanyaan sebagai motivasi sekaligus mengecek pengetahuan awal siswa ( $\pm 1$  menit).
  - (4) Guru mengingatkan kembali tentang metode belajar yang akan digunakan ( $\pm 3$  menit).
- b) Kegiatan Inti ( $\pm 45$  menit)
  - (1) Siswa telah duduk dalam kelompok masing-masing.
  - (2) Guru memberikan LKS-2 kepada setiap siswa dan meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban LKS dalam kelompoknya masing-masing.

- (3) Guru meminta satu orang (orang pertama) dari masing-masing kelompok untuk mengambil satu kartu pertanyaan dari satu set pertanyaan yang telah disediakan.
- (4) Setelah mendengarkan aba-aba “mulai” dari guru, orang pertama dari masing-masing kelompok mengambil satu kartu pertanyaan dari satu set pertanyaan sesuai dengan warna kelompoknya dan membawa kembali kartu pertanyaan tersebut ke kelompoknya untuk dijawab bersama anggota kelompok lainnya.
- (5) Siswa dengan bimbingan dan arahan dari guru mengerjakan jawaban pertanyaan dari kartu pertanyaan yang diambilnya dan menuliskan jawaban tersebut sebanyak 2 rangkap pada lembaran terpisah yang telah disediakan oleh guru (satu untuk dikumpulkan dan satu untuk arsip kelompok).
- (6) Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok membawa pertanyaan yang telah dijawab dalam kelompoknya untuk diperiksa kebenarannya oleh guru. Jika jawaban benar, maka siswa tersebut dapat mengambil kartu pertanyaan selanjutnya dari satu set pertanyaan yang sama, sehingga seluruh pertanyaan pada satu set pertanyaan tersebut selesai dikerjakan. Namun jika jawaban salah, siswa kembali ke kelompoknya untuk melengkapi jawaban yang dianggap tidak benar tersebut setelah mendapatkan bimbingan dari guru.

(7) Guru menyatakan kelompoknya yang menang, yaitu kelompok pertama yang dapat mengerjakan seluruh jawaban pertanyaan dalam satu set pertanyaan.

(8) Guru membimbing siswa membalas seluruh pertanyaan yang terdapat pada satu set pertanyaan.

c) Kegiatan Akhir ( $\pm$  8 menit)

(1) Guru membimbing siswa menyimpulkan seluruh materi pelajaran yang telah dipelajari.

(2) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang

Adapun pada pelaksanaan siklus II diperoleh hal-hal sebagai berikut :

(1) Suasana pembelajaran sudah mengarah pada penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatahan Pembelajaran Kooperatif dan sebagian besar siswa telah memahami langkah-langkah pembelajaran.

(2) Siswa dalam satu kelompok menunjukkan saling bantu membantu dalam diskusi kelompok. Tetapi masih ada beberapa orang siswa yang tidak serius melakukannya.

(3) Suasana pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan sudah tercipta walaupun masih ada siswa yang tidak serius dalam mengikuti pembelajaran.



### 3) Observasi (Pengamatan)

Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, observer mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP-2.

Adapun hasil observasi siswa dan guru pada siklus II adalah sebagai berikut :

#### a) Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik. Hal ini tampak dari guru tidak kesulitan lagi dalam mengorganisasikan siswa untuk duduk dalam kelompok, guru sudah merata dalam memberikan bimbingan kelompok, dan guru tidak kaku lagi dan sesekali guru berjalan ke arah kelompok yang membutuhkan bimbingan guru dan guru tidak mengalami kesulitan dalam memeriksa jawaban yang bersamaan (Lampiran H.2).

#### b) Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik. Hal ini tampak dari kebanyakan siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa sudah mulai terbiasa dalam belajar kelompok, siswa sudah mulai bekerja secara berkelompok akan tetapi masih didominasi oleh siswa yang pintar. Kemudian pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan baik hal ini tidak lagi

terjadi tabrakan antar siswa dan antara siswa dengan meja  
(Lampiran H.2).

Untuk hasil tes pada siklus II dapat dilihat pada tabel  
dibawah ini :

**TABEL IV.7**  
**NILAI TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA**  
**PADA PEMBELAJARAN SIKLUS II**

Siswa	Skor	Total (%) Ketercapaian	Ketuntasan Individu	Ketuntasan Klasikal	Rata-rata
Siswa 1	60	60 %	TT	$T = 18$ $TT = 14$ $= \frac{18}{32} \times 100\%$ $= 56,25\%$	69,8
Siswa 2	60	60 %	TT		
Siswa 3	60	60 %	TT		
Siswa 4	75	75 %	T		
Siswa 5	100	100 %	T		
Siswa 6	70	70 %	T		
Siswa 7	80	80 %	T		
Siswa 8	55	55 %	TT		
Siswa 9	60	60 %	TT		
Siswa 10	55	55 %	TT		
Siswa 11	60	60 %	TT		
Siswa 12	55	55 %	TT		
Siswa 13	70	70 %	T		
Siswa 14	90	90 %	T		
Siswa 15	95	95 %	T		
Siswa 16	80	80 %	T		
Siswa 17	95	95 %	T		
Siswa 18	70	70 %	T		
Siswa 19	100	100 %	T		
Siswa 20	70	70 %	T		
Siswa 21	60	60 %	TT		
Siswa 22	55	55 %	TT		
Siswa 23	55	55 %	TT		
Siswa 24	100	100 %	T		
Siswa 25	60	60 %	TT		
Siswa 26	85	85 %	T		
Siswa 27	70	70 %	T		
Siswa 28	60	60 %	TT		
Siswa 29	85	85 %	T		
Siswa 30	60	60 %	TT		
Siswa 31	80	80 %	T		
Siswa 32	95	95 %	T		

Berdasarkan data pada tabel IV.7 dapat diketahui bahwa hasil evaluasi pada siklus II menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatahan Pembelajaran Kooperatif. Hasil belajar matematika mengalami peningkatan walaupun belum mencapai standar KKM untuk ketuntasan klasikal. Secara individual terdapat 18 orang yang mencapai ketuntasan belajar dan 14 orang tidak tuntas, sehingga terlihat ada penambahan 1 orang lagi yang mencapai KKM. Sedangkan ketuntasan secara klasikal adalah

$$\frac{18}{32} \times 100\% = 56,25\%$$

#### 4) Refleksi dan Perencanaan Ulang

Adapun kelemahan yang terjadi pada siklus II adalah sebagai berikut :

- a) Hasil evaluasi siklus II belum mencapai KKM yakni 56,25% walaupun KKM yang dihasilkan meningkat.
- b) Masih ada kelompok yang kurang bekerja sama dan di dalam penulisan jawaban masih didominasi siswa yang pintar.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus II, maka pelaksanaan siklus III dapat dibuat perencanaan sebagai berikut :

- a) Memberikan motivasi kepada kelompok yang mengalami kesulitan belajar.
- b) Guru lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan belajar.

c. Siklus III (Sabtu, 1 Mei 2010)

1) Perencanaan

Perencanaan siklus III berdasarkan hasil refleksi siklus II sebagai berikut :

- a) Lebih menekankan kepada siswa yang pandai untuk menjadi mediator untuk membimbing rekannya yang kurang pandai.

Proses pembelajaran secara umum sesuai dengan RPP-3 (Lampiran B.3), LKS 3( lampiran C.3) dan soal tes 3 (Lampiran F.3).

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan Awal ( $\pm$  5 menit)

- (1) Guru membuka pelajaran dan berdoa ( $\pm$  2 menit).
- (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tindakan-3 ( $\pm$  1 menit).
- (3) Guru memberikan pertanyaan sebagai motivasi sekaligus mengecek pengetahuan awal siswa ( $\pm$  2 menit).

b) Kegiatan Inti ( $\pm$  50 menit)

- (1) Siswa telah duduk dalam kelompok masing-masing.
- (2) Guru memberikan LKS-3 kepada setiap siswa dan meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban LKS dalam kelompoknya masing-masing.
- (3) Guru meminta satu orang (orang pertama) dari masing-masing kelompok untuk mengambil satu kartu pertanyaan dari satu set pertanyaan yang telah disediakan.

- (4) Setelah mendengarkan aba-aba “mulai” dari guru, orang pertama dari masing-masing kelompok mengambil satu kartu pertanyaan dari satu set pertanyaan sesuai dengan warna kelompoknya dan membawa kembali kartu pertanyaan tersebut ke kelompoknya untuk dijawab bersama anggota kelompok lainnya.
- (5) Siswa dengan bimbingan dan arahan dari guru mengerjakan jawaban pertanyaan dari kartu pertanyaan yang diambilnya dan menuliskan jawaban tersebut sebanyak 2 rangkap pada lembaran terpisah yang telah disediakan oleh guru (satu untuk dikumpulkan, satu untuk arsip kelompoknya).
- (6) Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok membawa lembaran jawaban yang telah dijawabkan dalam kelompoknya untuk diperiksa kebenarannya oleh guru. Jika jawaban benar, maka siswa tersebut dapat mengambil kartu pertanyaan selanjutnya dari satu set pertanyaan yang sama, sehingga seluruh pertanyaan pada satu set pertanyaan tersebut selesai dikerjakan. Namun jika jawaban salah, siswa kembali ke kelompoknya untuk melengkapi jawaban yang dianggap tidak benar tersebut setelah mendapatkan bimbingan dari guru.
- (7) Guru menyatakan kelompok yang menang yaitu kelompok yang pertama yang dapat mengerjakan seluruh jawaban pertanyaan dalam satu set pertanyaan.

(8) Guru membimbing siswa membahas seluruh pertanyaan yang terdapat pada satu set pertanyaan.

c) Kegiatan Akhir ( $\pm$  5 menit)

(1) Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan seluruh materi pelajaran yang telah dipelajari.

(2) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang

Adapun pada pelaksanaan siklus III diperoleh hal-hal sebagai berikut :

(1) Suasana pembelajaran sudah mengarah pada penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatahan Pembelajaran Kooperatif. Tugas yang diberikan kepada kelompok melalui LKS 3 mampu dikerjakan dengan baik. Siswa satu kelompok menunjukkan saling bantu membantu untuk menguasai materi pelajaran.

(2) Siswa antusias mengikuti pembelajaran di kelas.

(3) Suasana pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan sudah tercipta.

3) Observasi (Pengamatan)

Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, observer mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP-3.

Adapun hasil observasi guru dan siswa adalah sebagai berikut :

a) Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada proses pembelajaran pada siklus III berjalan lancar. Dengan tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik (Lampiran H.3).

b) Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada proses pembelajaran pada siklus III berjalan lancar dan baik dan sesuai dengan yang diharapkan (Lampiran H.3).

Adapun hasil tes pada siklus III dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**TABEL IV.8**  
**NILAI TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA**  
**PADA PEMBELAJARAN SIKLUS III**

Siswa	Skor	Total (%) Ketercapaian	Ketuntasan Individu	Ketuntasan Klasikal	Rata-rata
Siswa 1	80	80 %	T	T = 22 TT=10 =68,7%	72,4%
Siswa 2	70	70 %	T		
Siswa 3	60	60 %	TT		
Siswa 4	65	65 %	T		
Siswa 5	95	95 %	T		
Siswa 6	80	80 %	T		
Siswa 7	95	95 %	T		
Siswa 8	50	50 %	TT		
Siswa 9	65	65 %	T		
Siswa 10	60	60 %	TT		
Siswa 11	55	55 %	TT		
Siswa 12	60	60 %	TT		
Siswa 13	70	70 %	T		
Siswa 14	85	85 %	T		
Siswa 15	90	90 %	T		
Siswa 16	60	60 %	TT		
Siswa 17	100	100 %	T		
Siswa 18	65	65 %	T		
Siswa 19	100	100 %	T		
Siswa 20	70	70 %	T		
Siswa 21	60	60 %	TT		
Siswa 22	50	50 %	TT		
Siswa 23	55	55 %	TT		
Siswa 24	90	90 %	T		
Siswa 25	65	65 %	T		
Siswa 26	75	75 %	T		
Siswa 27	70	70 %	T		
Siswa 28	60	60 %	TT		
Siswa 29	80	80 %	T		
Siswa 30	70	70 %	T		
Siswa 31	90	90 %	T		
Siswa 32	85	85 %	T		



Berdasarkan pada tabel IV.8 dapat diketahui bahwa hasil evaluasi pada siklus II dengan menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatahan Pembelajaran Kooperatif. Hasil belajar matematika KKM secara klasikal yakni 68,7%.

#### 4) Refleksi

Adapun keberhasilan yang diperoleh pada siklus II adalah sebagai berikut :

- a) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah mengarah kepada penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatahan Pembelajaran Kooperatif. Hal ini tergambar yakni siswa telah mampu membangun kerja sama dalam memahami tugas yang diberikan oleh guru, meskipun ada sebagian kecil siswa yang tidak serius dan siswa telah mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari observasi siswa yang semakin baik dalam menjalankan pembelajaran.
- b) Meningkatnya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan pembelajaran aktivitas *Quick On The Draw*. Guru intensif membimbing siswa saat mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

### C. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan tentang hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar (kubus dan balok) terlihat bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa maupun guru setiap siklusnya (Lampiran H1-H3).

Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar (kubus dan balok) melalui penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif terdapat peningkatan aktivitas pada setiap siswa.

Serta penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak pada materi bangun ruang sisi datar. Jadi, hasil analisis tindakan ini mendukung hipotesis tindakan yang diajukan, yaitu penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil PTK yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif mengalami peningkatan pada siklus III yaitu 68,7%, sedangkan sebelum menggunakan pembelajaran sebesar 53,12%.

Disamping itu penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran. Sejalan dengan meningkatnya aktivitas guru hasil belajar siswa juga meningkat sehingga tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran juga meningkat.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian telah terbukti bahwa penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas SMPN 3 Minas Kabupaten Siak.

Walaupun penerapan aktivitas ini dapat meningkatkan hasil belajar, namun masih dapat kekurangan-kekurangan antara lain :

1. Penerapan aktivitas *Quick On The Draw* membutuhkan waktu yang lama, maka materi yang akan dipelajari haruslah diatur dengan baik sesuai dengan waktu yang tersedia.
2. Agar penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat berlangsung baik sesuai dengan perencanaan, maka pada saat siswa mengerjakan LKS dan kartu pertanyaan sebaiknya guru membiasakan siswa untuk bekerja secara berkelompok, bukan individual sehingga tidak akan langsung bertanya kepada guru sebelum melakukan diskusi dalam kelompok.
3. Ketika kegiatan pembelajaran dalam kelompok berlangsung, guru harus mampu menguasai kelas, sehingga dapat menjalankan kegiatan pembelajaran sebagaimana mestinya, sesuai dengan yang telah direncanakan.
4. Hendaknya di dalam melakukan penerapan aktivitas *Quick On The Draw* sebaiknya diamati oleh 2 orang observer yakni pengamat untuk guru dan pengamat untuk siswa, sehingga hasil pengamatan tampak lebih baik atau sempurna.
5. Susunlah meja kelompok di dalam kelas menjadi bentuk U, agar pelaksanaan pembelajaran *Quick On The Draw* berjalan lancar dan efisien.
6. Beri nomor dada kepada setiap anggota kelompok, dengan tujuan agar tidak terjadinya kecurangan pada pelaksanaan *Quick On The Draw*.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmad Sabri, 2007. *Strategi Belajar Mengajar Micri Teaching*, Jakarta : Quantum Teaching
- Anas Sudijono, 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Anita Lie, 2006. *Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta : PT. Grasindo
- Asri Budiningsih, 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta
- Effandi Zakaria, dkk, 2007. *Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematik*, Kuala Lumpur : Utusan Publication and Distribution Sdn.Bhd
- Ginnis, Paul, 2008. *Trik Dan Taktik Mengajar*, Jakarta : PT. Indeks
- Hartono, 2006. *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Herman Hudoyo, 1990. *Strategi Mengajar Belajar Matematika*, Malang : IKIP Malang
- IGAK Wardani, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Isjoni, 2009. *Cooperative Learning*, Bandung : Alfabeta
- Masnur Muslich, 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konstektual*, Jakarta : Bumi Aksara
- Mas'ud Zein, *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, Pekanbaru : UIN Suska Riau
- Muhibbin Syah, 2007. *Psikologi Belajar*, Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Mulyono Abdurrahman, 2003. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Muslim Ibrahim, 2001. *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya : University Press
- Nana Sudjana, 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
- Ngalim Purwanto, 2007. *Psikologi Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya

- \_\_\_\_\_, 2008, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
- R. Angkowo, 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Jakarta : PT. Gramedia
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah, 2007. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_, 2009. *Dasar-dasar Evauasi Pendidikan, Eds.Rev*, Jakarta : Bumi Aksara
- Sukardi, 2008. *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara
- Sumarna Surapranata, 2006. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Tim Media, 2008, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*
- Tim Penyusun dan Pengembangan Bahasa, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gita Media
- Trianto, 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta : Prestasi Pustaka
- Wina Sanjaya, 2008. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Silabus .....	81
Lampiran B1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-1) .....	84
Lampiran B2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-2) .....	87
Lampiran B3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-3) .....	90
Lampiran C1.	Lembar Kerja Siswa (LKS) Tindakan Ke 1 .....	93
Lampiran C2.	Lembar Kerja Siswa (LKS) Tindakan Ke 2.....	96
Lampiran C3.	Lembar Kerja Siswa (LKS) Tindakan Ke 3.....	98
Lampiran D1.	Kartu Pertanyaan Tindakan Ke 1 .....	100
Lampiran D2.	Kartu Pertanyaan Tindakan Ke 2 .....	101
Lampiran D3.	Kartu Pertanyaan Tindakan Ke 3 .....	102
Lampiran E1.	Lembar Jawaban Kartu Pertanyaan Tindakan Ke 1 .....	103
Lampiran E2.	Lembar Jawaban Kartu Pertanyaan Tindakan Ke 2.....	105
Lampiran E3.	Lembar Jawaban Kartu Pertanyaan Tindakan Ke 3.....	106
Lampiran F1.	Soal Tes Tindakan Ke 1 .....	108
Lampiran F2.	Soal Tes Tindakan Ke 2 .....	109
Lampiran F3.	Soal Tes Tindakan Ke 3 .....	110
Lampiran G1.	Alternatif Jawaban Tindakan Ke 1.....	111
Lampiran G2.	Alternatif Jawaban Tindakan Ke 2.....	113
Lampiran G3.	Alternatif Jawaban Tindakan Ke 3.....	115
Lampiran H1.	Lembar Observasi Guru dan Siswa Tindakan Ke 1 .....	117
Lampiran H2.	Lembar Observasi Guru dan Siswa Tindakan Ke 2.....	120
Lampiran H3.	Lembar Observasi Guru dan Siswa Tindakan Ke 3.....	123

## DAFTAR TABEL

Tabel II.1.	Langkah Pembelajaran Kooperatif .....	17
Tabel II.2.	Nilai Perkembangan Individu .....	18
Tabel II.3.	Kriteria Penghargaan Kelompok .....	19
Tabel II.4.	Kriteria Penghargaan Kelompok .....	19
Tabel II.5.	Aktivitas <i>Quic On The Draw</i> dalam Tataan Pembelajaran Kooperatif .....	20
Tabel III.1.	Jadwal Penelitian .....	28
Tabel III.2.	Proporsi Daya Pembeda Soal .....	42
Tabel III.3.	Proporsi Tingkat Kesukaran Soal .....	43
Tabel III.4.	Proporsi Reliabilitas Tes .....	43
Tabel VII.	Daftar Nama Kepala Sekolah SMPN 3 Minas.....	49
Tabel IV.2.	Daftar Tenaga Guru dan Pegawai SMPN 3 Minas .....	50
Tabel IV.3.	Jumlah Siswa SMPN 3 Minas.....	51
Tabel IV.4.	Daftar Sarana dan Prasarana SMPN 3 Minas .....	52
Tabel IV.5.	Nilai Tes Hasil Belajar Sebelum Tindakan.....	54
Tabel IV.6.	Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I .....	61
Tabel IV.7.	Nilai Tes Hasil Belajar Siklus II .....	68
Tabel IV.8.	Nilai Tes Hasil Belajar Siklus III.....	74



